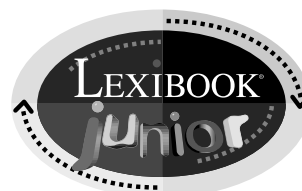


Midway 2 / Nimitz 2

Mode d'emploi



ALIMENTATION

MIDWAY 2 / NIMITZ 2 fonctionne avec 4 piles LR06.

- Ouvrir le compartiment des piles en faisant glisser le couvercle du compartiment.
- Insérer 4 piles de format LR06 1,5 Volts avec le pôle positif (+) et négatif (-) comme indiqué.
- Remettre le couvercle du compartiment à piles.

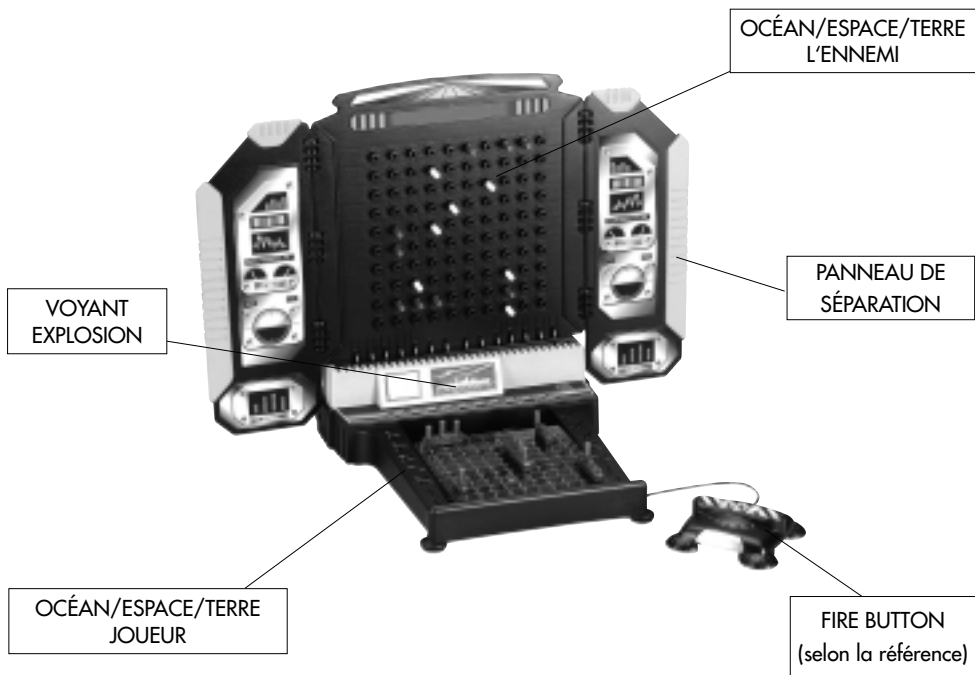
Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mis en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée.

AVERTISSEMENT : Si cet appareil subit des décharges électrostatiques ou perturbations électriques, vous pouvez le réinitialiser à l'aide de la touche ON/OFF ou de la touche RESET ou vous pouvez enlever puis réinstaller les piles.

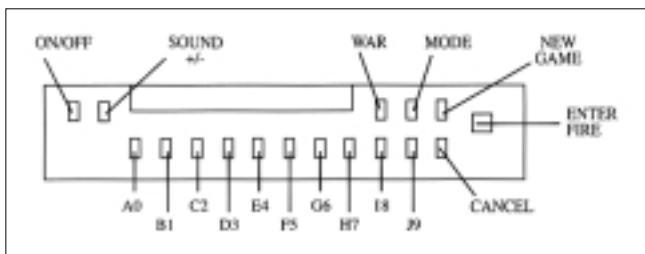
Seules les piles de même type ou de type équivalent comme indiqué dans ce mode d'emploi doivent être utilisées.

LES TOUCHES

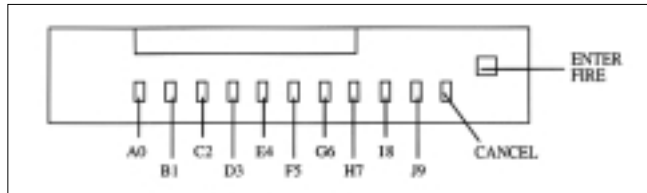
■ PRÉSENTATION DU JEU



JOUEUR 1



JOUEUR 2



SOUND +/- : Pour ajuster le volume sonore.

ON/OFF : Pour allumer et éteindre l'appareil.

WAR : Pour commencer une bataille.

MODE : Pour basculer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs.

NEW GAME : Pour débiter une nouvelle partie.

FIRE BUTTON : Pour pouvoir tirer plus facilement (selon la référence).

ENTER/FIRE : Pour entrer une position ou pour tirer.

A0 à J9 : Pour sélectionner la position de votre flotte et ajuster vos tirs.

CANCEL : Pour annuler une coordonnée que vous avez précédemment sauvegardée avec la touche ENTER/FIRE.

LES LUMIÈRES

Le voyant EXPLOSION s'illumine lorsqu'un engin est touché ou détruit.

MISE EN MARCHÉ

1. Insérez les piles dans l'appareil.
2. Emboîtez le panneau dans la base.
3. Appuyez sur le bouton ON/OFF
4. Sélectionnez le type de bataille, bataille navale (A0), bataille spatiale (B1) ou bataille terrestre (C1)

SAUVEGARDER SA FLOTTE

5. Choisissez le nombre et la position de vos vaisseaux. Vous avez à votre disposition :

- dans le mode bataille navale :
 - 1 porte avion (=5 cases comme dans l'exemple suivant P1, P2, P3, P4, P5)
 - 1 destroyer (=4 cases comme dans l'exemple suivant D1, D2, D3, D4)
 - 2 frégates (= 3 cases comme dans l'exemple suivant C1, C2, C3)
 - 1 canonnier (=2 cases comme dans l'exemple suivant V1, V2)
- dans le mode bataille spatiale :
 - 1 fusée (=5 cases comme dans l'exemple suivant S1, S2, S3, S4, S5)
 - 1 station orbitale (= 4 cases comme dans l'exemple suivant O1, O2, O3, O4)
 - 2 canons (=3 cases comme dans l'exemple suivant H1, H2, H3)
 - 1 chasseur (= 2 cases comme dans l'exemple suivant F1, F2)
- dans le mode bataille terrestre :
 - 1 lance missiles (= 5 cases comme dans l'exemple suivant M1, M2, M3, M4, M5)
 - 1 mortier (= 4 cases comme dans l'exemple suivant B1, B2, B3, B4)
 - 2 chars (= 3 cases comme dans l'exemple suivant A1, A2, A3)
 - 1 lance grenades (= 2 cases comme dans l'exemple suivant R1, R2)

Vous pouvez utiliser les 5 ou seulement 4, 3, 2 ou 1 engin.

Exemple pour la bataille navale

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										
B		V1	V2				C1	C2	C3	
C										
D		D1			P1	P2	P3	P4	P5	
E		D2								
F		D3								
G		D4				C1				
H						C2				
I						C3				
J										

Exemple pour la bataille spatiale

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A						H1				
B		F1	F2				H2			
C								H3		
D			O1							
E		O4		O2			S1			
F			O3				S2			
G							S3			
H			H1			S4		S5		
I		H2								
J	H3									

Exemple pour la bataille terrestre

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										
B		A1	A2	A3						
C							B1	B2		
D	A1						B3	B4		
E	A2									
F	A3			M1		M5				
G					M2				R1	
H				M4		M3			R2	
I										
J										

6. Entrez en mémoire les coordonnées de chaque vaisseau.

Dans l'exemple ci-dessus, pour entrer les coordonnées du porte-avions, vous devez entrer D4-D8 (ou D8 – D4). Pour mémoriser D4, appuyez sur la touche D3 (pour D), et ensuite sur E4 (pour 4).

Puis pour entrer D8, appuyez sur D4 (pour 4), et ensuite sur I8 (pour 8).

Finalement confirmez vos coordonnées en appuyant sur la touche ENTER/FIRE.

STATION ORBITALE : Vous pouvez sauvegarder les coordonnées du haut et ensuite du bas, ou les coordonnées du côté gauche et ensuite du côté droit. Dans l'exemple ci-dessus, vous aurez à sauvegarder D2-F2 ou E1-E3.

FUSÉE : Vous devez sauvegarder les coordonnées du nez de l'appareil et ensuite les coordonnées du point situé entre les réacteurs. Dans l'exemple ci-dessus vous devez sauvegarder E6-H6, vous ne pouvez pas interchanger la position de la station orbitale et du chasseur.

LANCE MISSILE : Vous pouvez sauvegarder les coordonnées du haut et ensuite celles du bas ou les coordonnées du côté gauche et ensuite du côté droit. Dans l'exemple présenté, vous pouvez sauvegarder F3-H5 ou H3-F5.

LE MORTIER : Vous pouvez sauvegarder sa position en enregistrant les coordonnées des cases en diagonale. Dans l'exemple, vous devez sauvegarder C6-D7 ou D6-C7.

Pour annuler une sauvegarde :

Si vous vous apercevez que vous avez fait une erreur avant d'avoir sauvegardé les coordonnées avec la touche ENTER/FIRE, appuyez encore une fois sur les coordonnées de l'engin et appuyez sur ENTER/FIRE.

Si vous avez déjà sauvegardé les coordonnées en appuyant sur la touche ENTER/FIRE, appuyez sur la touche CANCEL. Si vous appuyez une fois sur CANCEL, vous annulez la sauvegarde précédente. Si vous appuyez dessus une seconde fois vous annulez les 2 dernières coordonnées. Si vous appuyez une troisième fois, vous annulez les 3 dernières coordonnées, etc.

Si vous tentez d'entrer des coordonnées impossibles, un signal sonore se fera entendre après avoir appuyé sur ENTER/FIRE.

7. Si vous ne voulez utiliser que 4, 3, 2 ou 1 engin, appuyez sur WAR, après avoir sauvegardé les dernières coordonnées. Si vous utilisez les 5 engins, MIDWAY 2 / NIMITZ 2 passera automatiquement à l'étape suivante.

■ MODE 2 JOUEURS

Appuyez sur la touche MODE et sélectionnez 2 joueurs en appuyant successivement sur la touche Mode. Afin de valider le mode 2 Joueurs, appuyez sur ENTER/FIRE.

Le joueur 1 positionne ses vaisseaux (étape 5 et 6). Attention pour moins de 5 vaisseaux il est nécessaire d'appuyer sur la touche WAR pour que le joueur 2 positionne à son tour ses vaisseaux.

Le joueur 2 doit également passer par les étapes 5 et 6. Il doit positionner le même nombre de vaisseaux que le joueur 1.

■ JEU CONTRE L'ORDINATEUR

Si vous voulez jouer seul contre l'appareil, appuyez sur la touche WAR.

Si vous jouez avec moins de 5 engins dans le mode 1 joueur, appuyez sur la touche WAR au lieu d'appuyer sur la touche ENTER/FIRE après avoir sélectionné vos coordonnées. L'appareil jouera automatiquement avec le même nombre d'engins.

COMMENCER UNE PARTIE

8. Pour tirer, vous pouvez utiliser la touche ENTER/FIRE ou le FIRE BUTTON.

Utilisez les marqueurs blancs pour vous rappeler vos tirs déjà effectués. Entrez les coordonnées de votre tir en appuyant sur ENTER/FIRE, l'ordinateur annonce ces coordonnées. Vous pouvez corriger les coordonnées en appuyant sur la touche CANCEL avant d'appuyer sur FIRE.

9. Si vous touchez un adversaire notez-le grâce aux marqueurs rouges.

10. ENGIN COULÉ OU DÉSINTÉGRÉ

Lorsque vous touchez le dernier point d'impact d'un engin, celui-ci est soit coulé (dans le mode bataille navale) ou désintégré (dans le mode bataille spatiale et terrestre).

11. LE GAGNANT

Celui qui détruit tous les engins de son adversaire a gagné.

12. LA TOUCHE MODE

Cette fonction n'est utilisable que dans le mode 2 joueurs.

Appuyez sur cette touche si vous voulez passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs.

PROBLÈMES DE TIRS

SYMPTÔME	CAUSE POSSIBLE	SOLUTION
Ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> •• Les piles sont usagées. •• Les piles ne sont pas insérées correctement. 	<ul style="list-style-type: none"> •• Changer les piles. •• Vérifier que les piles sont insérées correctement.
Ne réagit pas lorsqu'un engin est touché.	<ul style="list-style-type: none"> •• Pour l'appareil, l'engin se situe autre part. •• Ces coordonnées ont déjà été sélectionnées (l'explosion se fait entendre au premier tir). 	<ul style="list-style-type: none"> •• Entrer les coordonnées avec attention. •• Utiliser les marqueurs rouges sur les coordonnées touchées.
Refuse de sauvegarder une position.	Mauvaise position comme : <ul style="list-style-type: none"> •• Un engin qui excède 5 positions ou inférieur à 2 positions. •• Engin sauvegardé en diagonale (sauf pour les canons). •• Engin déjà sauvegardé (sauf pour les frégates, les canons et les chars). 	<ul style="list-style-type: none"> •• Vérifier le paragraphe 5 sur la taille et le nombre d'engins.
Toutes les positions d'un engin ont été touchées, mais l'engin n'est pas détruit.	<ul style="list-style-type: none"> •• Il y a 2 engins collés l'un à l'autre 	<ul style="list-style-type: none"> •• Continuez à jouer.

POUR ARRÊTER DE JOUER

Pour arrêter une partie en cours, il suffit d'appuyer sur la touche ON/OFF de l'appareil. Si l'appareil n'est pas utilisé pendant 5 minutes, il s'éteint automatiquement.

PRÉCAUTIONS ET ENTRETIEN

Ce jeu de bataille navale, spatiale, et terrestre est un ordinateur de précision. Maniez le avec douceur et ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à l'humidité. Ne le laissez pas au soleil. Pour le nettoyer, utilisez uniquement un chiffon imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent.

Otez les piles de l'ordinateur en cas de non-utilisation prolongée.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni de votre preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputable au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non respect de la notice d'utilisation ou de toute intervention intempestive sur l'article (telle que démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité...).

Fabriqué en Chine
© 2003 LEXIBOOK®

Références :
GTG 3000F
GTG 3010F
GTG 3020F

LEXIBOOK
2,avenue de Scandinavie
91953 Courtaboeuf Cedex
France

Assistance technique: +0821.23.3000
<http://www.lexibook.com>
Garantie 2 ans.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Éléments en verre susceptibles de se casser.

Réf : GTG3000FIMO132r1